

TSF-329

Correcteur d'orthographe de français

Mode d'emploi

www.franklin.com/fr

Merci de lire les consignes de sécurité qui suivent avant d'utiliser votre appareil. **Remarque** : Si l'appareil est utilisé par de jeunes enfants, assurez-vous qu'un adulte leur fasse d'abord la lecture du guide de l'utilisateur, et que l'utilisation qu'ils font de l'appareil soit surveillée. À défaut de quoi, l'enfant risquerait de se blesser.

1. Pour commencer

Votre appareil est alimenté par une pile CR2032 de 3 volts. Avant d'utiliser l'appareil, tirez doucement sur la languette isolante de la pile pour retirer cette dernière. Appuyez sur ⏻ pour allumer l'appareil. Utilisez un trombone pour appuyer doucement sur le bouton RESET qui se trouve derrière l'appareil.

Avertissement : si vous appuyez trop fort sur le bouton de réinitialisation, vous risquez de désactiver définitivement votre unité. En outre, la réinitialisation efface les paramètres et les informations que vous avez enregistrés.

1.1 Pour changer la pile

La pile doit être changée lorsque le contraste de l'écran demeure trop faible même après le réglage. Assurez-vous d'avoir un petit tournevis cruciforme sous la main avant de suivre les étapes décrites ci-dessous.

1. **Éteindre et retourner votre appareil.**
2. **Utiliser le tournevis cruciforme pour dévisser la vis du couvercle du compartiment à pile.**
3. **Appuyer doucement sur la languette verrou du couvercle du compartiment à pile et le soulever.**
4. **Retirer l'ancienne pile.**
   - Si nécessaire, aidez-vous d'un trombone pour retirer l'ancienne pile.
5. **Installer une nouvelle pile au lithium CR-2032 avec côté polarité positive vers le haut.**
   - **Important** : Assurez-vous que la pile soit installée correctement. La polarité incorrecte peut endommager l'appareil.
6. **Replacer le couvercle du compartiment à pile et la vis.**

Élimination des piles : ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Veuillez suivre les réglementations locales au sujet de l'élimination des piles usées.

Note relative à l'installation et au remplacement des piles : Si la machine ne répond pas ou si l'écran fonctionne mal lorsque vous installez ou changez les piles, utilisez la pointe d'un trombone et appuyez délicatement sur le bouton Reset, situé dans l'orifice, au dos de la machine.

Précautions concernant les piles

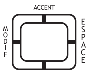
- Attention : Risque d'explosion si les piles sont remplacées par un type incorrect.
- Jeter les piles usées selon les instructions.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Ne jamais recharger les piles fournies avec l'appareil.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être rechargées.
- Le rechargement des piles ne peut être effectué que sous la surveillance d'une personne adulte.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées. Seules des piles de même type ou de type équivalent recommandé peuvent être utilisées.
- Ne pas mélanger les batteries alcalines, standard (carbone zinc) ou rechargeable (nickel cadmium)
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Ne pas exposer directement les piles à la chaleur ou essayer de les démonter. Suivre les instructions du fabricant concernant l'utilisation des piles.
- Toujours retirer une pile faible ou vide de l'appareil.
- Pour éviter des dégâts causés par un écoulement du liquide des piles, remplacer la ou les piles tous les deux ans sans tenir compte du nombre de fois où l'appareil a été utilisé durant ce laps de temps.
- En cas de fuite d'une pile, l'appareil pourrait être endommagé. Nettoyer immédiatement le compartiment des piles en évitant le contact avec la peau.
- Les batteries sont des objets de petite taille. Conservez les batteries hors de portée des jeunes enfants. En cas d'ingestion consultez immédiatement un médecin.

1.2 Guide des touches

Touches principales

CONJ	Conjugue un mot.
SYNON	Affiche les synonymes du mot saisi.
ORTHO	Retourne à l'écran de saisie.
LISTE	Passe à Ma liste de mots.
JEUX	Passe au menu des jeux.
ARRIÈRE	Renvoie à l'écran précédent ou efface une lettre.
EFFACER	Efface l'entrée.
ENTRER =	Active la recherche. Commence une nouvelle partie dans les jeux.
⏻	Allume et éteint l'appareil.
+−×÷	Appuyez une fois pour la calculatrice, deux fois pour le répertoire et pour régler un mot de passe.
?* 0	Appuyez une fois pour taper un point d'interrogation en remplacement d'une lettre. Appuyez sur cette même touche puis sur ▲ pour entrer un astérisque pour remplacer une série de lettres dans un mot. Dans les synonymes, affiche les Confondables pour un mot.

Touche de direction



Dans les listes, fait défiler vers le haut (▲) ou vers le bas (▼). Aux écrans de saisie, tape une apostrophe (▲) ou un point (▼), et fait défiler les accents et les majuscules (▲ et ▼). A l'écran de saisie, ajuste le contraste de l'écran (▲ et ▼). Aux écrans de saisie, déplace le curseur à gauche (◀), ou active le mode de modification (◀). Aux écrans de saisie, tape un espace (▶).

1.3 Activer la démonstration

Pour activer ou supprimer la démo du produit, appuyez sur ***d* puis sur **ENTRER**. La démo apparaîtra chaque fois que l'appareil est allumé. Pour arrêter la démonstration, appuyez sur **EFFACER**.

1.4 Régler le contraste

Pour régler le contraste, appuyez sur ▼ ou ▲. On ne peut changer le contraste de l'écran qu'à partir de l'écran de saisie.

2. Corriger l'orthographe

Pour contrôler ou corriger l'orthographe, il suffit de taper un mot et d'appuyer sur **ENTRER**.

Si l'orthographe est correcte, la légende *Mot correct* apparaît. Si elle est incorrecte, vous voyez une liste de corrections. Voici un exemple.

1. **Appuyez sur ORTHO.**
2. **Tapez un mot mal orthographié (par exemple, *aricault*).**
   - Pour effacer des lettres, appuyez sur **ARRIÈRE**. ▶ tape un espace.
3. **Appuyez sur ENTRER.**
   - La flèche clignotante indique d'autres corrections.
4. **Appuyez sur ▼ pour voir les corrections.**
5. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

Que signifie un ?, S ou C clignotant?

Lorsqu'un S clignote à droite de l'écran, ceci signifie que le mot recherché a au moins un synonyme. Appuyez sur **SYNON** pour voir les synonymes. Un ? signifie que ce mot a des Confondables™. Appuyez sur **?** pour voir les Confondables. Un C signifie que vous pouvez voir la conjugaison de ce mot. Appuyez sur **CONJ** pour voir les conjugaisons.

3. Consulter le dictionnaire des synonymes

La plupart des entrées du dictionnaire des synonymes contiennent une courte définition, et une liste de synonymes et antonymes. **Remarque** : Si un mot n'a pas de synonymes, le message *Mot correct* apparaît, puis le mot est affiché dans la liste principale.

1. **Appuyez sur ORTHO.**
2. **Tapez un mot. Par exemple, tapez *"important"*.**
   - Pour effacer une lettre, appuyez sur **ARRIÉRE.** Appuyez sur ▼ ou ▲ pour faire défiler la liste des accents et des majuscules.
   - **Remarque** : Vous ne pouvez pas commencer un mot par une marque de ponctuation.
3. **Appuyez sur SYNON.**
   - **Remarque** : Si le texte est trop long, appuyez sur **ENTRER** ou ▶ pour tout voir.
4. **Appuyez sur ▼ ou ▲ pour faire défiler.**
   - Pour aller à l'entrée précédente, au besoin, appuyez sur **ARRIÉRE.**
5. **Appuyez sur EFFACER une fois terminé.**

4. Trouver les conjugaisons

Pour conjuguer un verbe, tapez l'infinitif et appuyez sur **CONJ**. Si vous tapez une forme verbale, vous voyez l'infinitif, le temps et le mode. Ou il suffit d'appuyer sur **CONJ** lorsque vous voyez un C clignotant à côté d'un verbe. Voici un exemple.

1. **Tapez *"croître"*.**
   - Pour taper l'accent circonflexe, appuyez sur ▲ après avoir tapé **I**.
2. **Appuyez sur CONJ.**
   - Appuyez sur ▼ pour visualiser d'autres possibilités. Par exemple, sélectionnez "futur".
3. **Appuyez sur ENTRER pour visualiser les formes.**
   - Appuyez sur **ENTRER** pour faire défiler le texte à droite.
   - Pour revenir à la liste des formes, appuyez sur ◀.
4. **Appuyez sur ▼ pour voir toutes les formes du futur du verbe *croître*.**
5. **Appuyez sur ARRIÉRE ou ◀ pour revenir à la liste des formes.**
6. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

5. Afficher les Confondables™

Les "Confondables™" sont des mots tels que les homonymes et les homophones qui sont faciles à confondre avec d'autres mots. Lorsque vous voyez un ? clignotant à côté d'un mot, ce mot a des Confondables™. Voici un exemple:

1. **Tapez *"vert"*.**
2. **Appuyez sur ENTRER.**
   - Le point d'interrogation (?) indique que "vert" est associé à des Confondables™.
3. **Appuyez sur ?.**
   - Pour chaque Confondable, sa forme et un mot identificateur sont affichés.
4. **Appuyez sur ▼ pour voir les Confondables.**
5. **Une fois terminé, appuyez sur EFFACER.**

6. Utiliser la liste personnelle de mots

Il est possible de sauvegarder un total de 40 mots maximum dans la liste personnelle de mots.

1. **Appuyez sur LISTE.**
2. **Utilisez ▼ pour voir *Ajouter un mot*.**
   - Quand la liste de mots est vide, *Ajouter un mot* est la première option.
3. **Appuyez sur ENTRER.**
4. **Tapez le mot que vous voulez ajouter.**
5. **Appuyez sur ENTRER pour ajouter le mot.**
   - Si vous avez tapé un mot qui ne fait pas partie du *Correcteur d'orthographe*, vous verrez *Ajouter (O/N)?*. Appuyez sur **O** pour ajouter le mot ou appuyez sur **N** pour annuler.
6. **Appuyez sur EFFACER une fois terminé.**
   - Pour voir la liste, appuyez sur **LISTE**. Vous voyez *Voir liste*. Appuyez sur **ENTRER**.
   - Pour supprimer un mot, appuyez sur **LISTE**. Sélectionnez *Supprimer un mot* et appuyez ensuite sur **ENTRER**. Appuyez sur ▼ pour choisir le mot que vous voulez effacer, au besoin. Appuyez sur **ENTRER** pour supprimer le mot.
   - Pour effacer la liste entière, appuyez sur **LISTE**. Sélectionnez *Effacer liste* et appuyez ensuite sur **ENTRER**. Appuyez sur **O** pour effacer la liste, ou appuyez sur **N** pour annuler.

7. Enregistrer des noms et numéros de téléphone

Ce produit contient un répertoire qui peut sauvegarder jusqu'à 60 noms et numéros de téléphone. Le nombre total de noms et numéros que vous pouvez sauvegarder dépend du nombre de caractères dans chaque entrée.

7.1 Pour ajouter une entrée au répertoire

1. **Appuyez sur +−×÷ à deux reprises.**
   - Quand le répertoire est vide, l'écran *Ajouter entrée* apparaît. Autrement, utilisez ▼ ou ▲ pour voir *Ajouter entrée*.
2. **Appuyez sur ENTRER.**
3. **Tapez un nom puis appuyez sur ENTRER.**
   - Chaque nom peut contenir jusqu'à 20 caractères, espaces compris, avec les lettres s'affichant en majuscules.
   - Pour supprimer un caractère, appuyez sur **ARRIÉRE**. Pour taper un espace, appuyez sur ▶. Pour modifier, appuyez sur ◀ puis tapez les caractères que vous voulez insérer.
4. **Utilisez les touches numérotées pour taper un numéro de téléphone et appuyez ensuite sur ENTRER.**
   - Pour taper un trait d'union, appuyez sur **H**.
   - **Note** : Vous ne pouvez pas taper de lettres dans un numéro de téléphone.

7.2 Pour afficher la liste du répertoire

1. **Appuyez sur +−×÷ à deux reprises.**
2. **Utilisez ▲ pour afficher *Voir répertoire* et appuyez ensuite sur ENTRER.**
3. **Pour afficher un nom, tapez-le ou utilisez ▼.**
   - Pour supprimer un caractère, appuyez sur **ARRIÉRE**.
4. **Appuyez sur ENTRER pour voir le numéro de téléphone.**

7.3 Pour modifier une entrée

1. **Trouvez l'entrée que vous souhaitez modifier.**
2. **Appuyez sur ◀ et appuyez ensuite sur O. Tapez les changements.**
   - Pour voir un autre nom ou numéro, utilisez ▲ ou ▼ ou tapez un nom, et appuyez ensuite sur **ENTRER**.
3. **Appuyez sur ENTRER jusqu'à ce que l'entrée soit changée, ou sur N pour annuler la modification.**
4. **Pour revenir au menu du répertoire, appuyez sur ARRIÉRE.**

Conservez des copies des données importantes

Avertissement !! Votre information dans le répertoire téléphonique est bien mise en mémoire tant que les piles alimentent l'appareil. Néanmoins, si les piles se déchargent, cette information sera perdue de manière permanente. Conservez toujours des copies écrites de vos informations importantes.

7.4 Pour supprimer une entrée du répertoire téléphonique

1. **Appuyez sur +−×÷ à deux reprises.**
2. **Utilisez ▲ ou ▼, pour afficher *Supprimer entrée* et appuyez ensuite sur ENTRER.**
3. **Appuyez sur ▼ jusqu'à ce que l'entrée que vous souhaitez supprimer s'affiche.**
4. **Appuyez sur ENTRER pour supprimer l'entrée.**

7.5 Pour effacer toutes les entrées du répertoire téléphonique

Avertissement !! Cette procédure efface de manière permanente tous les noms et numéros de votre répertoire téléphonique.

1. **Appuyez sur +−×÷ à deux reprises.**
2. **Utilisez ▲ ou ▼, pour afficher *Effacer liste* et appuyez ensuite sur ENTRER.**
3. **Appuyez sur O pour effacer toutes les entrées ou N pour annuler l'opération.**

Pour vérifier la mémoire

Pour vérifier la quantité de mémoire disponible dans le répertoire, appuyez sur [▤] deux fois, puis utilisez ▼ pour voir *Disponible: XX%*.

Reprise automatique

Si vous oubliez d'éteindre l'appareil, il s'éteindra automatiquement au bout de deux minutes. Lorsque vous le remettez en marche, il reprend au dernier écran que vous avez visualisé.

8. Utiliser un mot de passe

Vous pouvez utiliser un mot de passe pour conserver l'information contenue dans le répertoire privé. Le mot de passe est exigé lorsque l'appareil est allumé et que le répertoire est accédé.

Avertissements concernant le mot de passe

Après avoir établi le mot de passe, vous devez le saisir pour avoir accès au répertoire pour la première fois pendant une session. Notez toujours votre mot de passe et conservez-le dans un endroit séparé. En cas d'oubli du mot de passe, vous devez réinitialiser l'appareil. Réinitialiser l'appareil efface toutes les informations entrées par l'utilisateur. Conservez toujours des copies écrites de vos données. Utilisez l'extrémité d'un trombone redressé pour appuyer délicatement sur le bouton de réinitialisation au dos de l'appareil. Si l'appareil ne se réinitialise pas, retirez les piles, attendez au moins deux minutes et remettez-les en place.

8.1 Réglage du mot de passe

1. **Appuyez sur [▤] à deux reprises.**
2. **Appuyez sur ▼ pour voir *Mot de passe* puis appuyez sur ENTRER.**
3. **Tapez un mot de passe puis appuyez sur ENTRER.**
- Votre mot de passe peut contenir un maximum de 20 lettres.
4. **Pour tester le mot de passe, appuyez sur [⏻] à deux reprises, et tapez le mot de passe, puis appuyez sur ENTRER.**
5. **Pour désactiver le mot de passe, répétez les étapes 1 et 2 ci-dessus et appuyez sur ENTRER lors de l'affichage de *Mot de passe*.**

9. Utiliser la calculatrice

9.1 Pour effectuer des calculs

1. **Appuyez sur [▤].**
2. **Tapez un nombre.**
- Pour changer le signe du nombre, appuyez sur **K(+/-)**. Pour taper un point décimal, appuyez sur ▼ ou **N**.
3. **Utilisez B(+), H(-), U(x), ou I(÷) pour entrer une fonction mathématique.**
- **Remarque** : Pour trouver une racine carrée, appuyez sur **O(√)**.
4. **Tapez un autre nombre.**
5. **Appuyez sur ENTRER ou M(%).**
- Pour effacer le calcul, appuyez sur **EFFACER**.

9.2 Pour utiliser la mémoire de la calculatrice

1. **Effectuez un calcul comme indiqué ci-dessus ou entrez simplement un nombre dans la calculatrice.**
2. **Appuyez sur S(M+) pour ajouter le nombre à la mémoire de la calculatrice en tant que nombre positif, ou sur Z(M-) pour l'ajouter à la mémoire en tant que nombre négatif.**
- Le total mis en mémoire s'affiche brièvement à l'écran.
3. **Appuyez sur EFFACER pour effacer la calculatrice, ou effectuer un calcul.**
- Pour extraire le chiffre de la mémoire, appuyez sur **Q(MR)**.
- Pour effacer la mémoire entière de la calculatrice, appuyez sur **A(MC)**.

10. Convertir des mesures et devises

Il est possible de convertir températures, poids, mesures, liquides et longueurs. Il est également possible de convertir des devises en entrant un taux de change.

1. **Appuyez sur [▤].**
2. **Appuyez sur W(CONV).**
3. **Utilisez ▼ pour sélectionner une catégorie de conversion et appuyez sur ENTRER.**
- Si vous choisissez *Devises* comme catégorie de conversion, il vous faut établir le taux de change.
- Pour modifier le taux de change, utilisez d'abord ▲ ou ▼, au besoin, pour voir *Etablir taux* et appuyez sur **ENTRER**. Tapez ensuite un nombre pour le taux de change et appuyez sur **ENTRER**. Pour taper un point décimal, utilisez ▼ ou **N**. Le taux de change sera sauvegardé jusqu'au prochain changement. **Attention !** Le taux doit figurer en unité de l'autre devise par unité de la devise locale (*n* autre/1 local).
4. **Utilisez ▼ pour sélectionner une catégorie de conversion et appuyez sur ENTRER.**
5. **Entrez un montant pour la devise locale ou autre et appuyez sur ENTRER.**
6. **Appuyez sur ARRIÉRE pour effectuer une nouvelle conversion.**

11. Pour jouer aux jeux

Vous pouvez jouer aux jeux selon plusieurs niveaux de difficulté allant de *Débutant* à *Passé Maître*. Dans chaque jeu, appuyez sur **ENTRER** pour faire une nouvelle partie.

1. **Appuyez sur JEUX.**
- Le message *Difficulté* apparaît.
2. **Appuyez sur ENTRER.**
3. **Utilisez ▲ ou ▼ pour voir le niveau de difficulté que vous voulez et appuyez sur ENTRER pour le choisir.**
- Appuyez sur **ARRIÉRE** pour quitter sans modification.

11.1 Sélectionner des mots pour les jeux

1. **Appuyez sur JEUX.**
2. **Utilisez ▲ ou ▼ jusqu'à ce que vous voyez *Mots des jeux*, et appuyez sur ENTRER.**
3. **Choisissez une des options suivantes :**
- *Tous* pour utiliser n'importe quel mot du produit.
  Ma liste de mots pour utiliser les mots sauvegardés dans la liste personnelle de mots.
  Votre propre mot pour utiliser les mots que vous entrez avant chaque partie.

Comprendre les niveaux de difficulté

Selon le jeu, les niveaux de difficulté modifient le niveau de difficulté du jeu, le nombre de conjectures possibles, ou le nombre minimum de lettres dans un mot. *Mot Fusée* n'est pas affecté par les niveaux de difficulté.

11.2 Le Pendu

L'objet du *Pendu* est de deviner toutes les lettres d'un mot caché avant que le petit homme ne soit pendu. Les points d'interrogation indiquent les lettres du mot caché, et le nombre indique le nombre de mauvaises réponses restantes. Lorsque le tour est terminé, le résultat est affiché.

11.3 Anagrammes

Anagrammes vous demande de former un mot à partir des lettres d'un autre mot. Chaque anagramme doit avoir la taille minimale indiquée avant chaque partie (nombre de lettres). Chaque lettre peut être utilisée autant de fois qu'elle apparaît. Toutes les anagrammes restantes sont affichées.

Tapez une anagramme, puis appuyez sur **ENTRER**. Utilisez ▲ ou ▼ pour voir les anagrammes déjà entrées, qui sont listées dans l'ordre alphabétique.

11.4 Lettramot

Dans *Lettramot*, des lettres intervertiesr s'affichent, et vous devez les remettre dans le bon ordre de façon à former un mot. Tapez un mot et appuyez sur **ENTRER**.

11.5 Concours d'orthographe

Dans *Concours d'orthographe* un mot s'affichera à l'écran en clignotant pour être épelé. Tapez le mot que vous venez de voir et appuyez sur **ENTRER** pour voir si vous l'avez épelé correctement. On perd la partie si on a mal orthographié le mot.

11.6 Mes Anagrammes

Mes Anagrammes peut vous aider à résoudre les problèmes de Scrabble® ou autres jeux de lettres similaires. Il vous suffit de taper une série de lettres (ou un mot) et d'appuyer sur **ENTRER**. Le nombre à droite des lettres indique le nombre de mots (autres) possibles avec les lettres (ou mots).

Pour jouer à *Mes Anagrammes*, entrez le plus de mots possibles. Pour résoudre les problèmes de Scrabble®, appuyez sur **?** puis utilisez ▲ et ▼ pour voir les mots formés à partir des lettres.

11.7 Mot Fusée

Dans *Mot Fusée*, on essaie de deviner le mot mystère avant que toutes les lettres ne s'affichent. Tapez un mot et appuyez sur **ENTRER**. Si ce n'est pas le bon mot, *Mot Fusée* demande de choisir un autre mot. Si la solution est exacte, vous gagnez. Si non, vous pouvez faire un nouvel essai.

11.8 Mot mystère

Mot mystère vous met au défi de deviner un mot en trouvant l'ordre de ses lettres. Pour deviner, tapez n'importe quelles lettres (**A-Z**) en série puis appuyez sur **ENTRER**. Une lettre peut être utilisée plus d'une fois.

Une fois que vous avez deviné, une carte de score s'affiche et indique le nombre de lettres correctes bien placées (**P**) ou mal placées (**M**).

Appuyez sur ▼ pour retourner au mot mystère ou tapez une autre possibilité. Utilisez ▲ ou ▼ pour afficher vos tentatives précédentes. Devinez le mot et vous avez gagné!

11.9 Le Petit Train

Dans *Le Petit Train*, le joueur et le train tapent chacun à leur tour des lettres pour former un mot. Celui qui tape la dernière lettre du mot remporte la partie. Appuyez sur **ENTRER** pour faire une nouvelle partie.

12. Plus d'Informations

12.1 Réinitialisation de l'unité

Si le clavier ne répond pas aux commandes, ou si l'affichage est irrégulier sur l'écran, utilisez un trombone pour appuyer doucement sur le bouton de réinitialisation situé dans l'orifice, au dos de la machine pour restaurer les réglages par défaut.

Avertissement! N'appuyez pas trop fort sur le bouton de réinitialisation car cela pourrait endommager votre unité de façon permanente. De plus, la réinitialisation efface tous les réglages.

12.2 Specifications

Model : TSF-329 *Correcteur d'orthographe de français*

Piles : 1 pile CR2032

Dimensions : 106 x 71 x 16 mm

ISBN 978-1-59074-671-4

FC CE N681

12.3 Entretien du produit

Votre appareil a été conçu pour être léger, compact et durable. Comme tout appareil électronique, il doit être manié avec précaution. Le produit risque en autre d'être endommagé en y exerçant une pression trop forte ou en le saisissant contre d'autres objets. Pour éviter tout endommagement de votre appareil, veuillez suivre les conseils ci-dessous:

- Gardez le fermé quand vous ne l'utilisez pas. Cela protégera l'écran.
- Ne pas faire tomber l'appareil. Ne pas y employer trop de force.
- N'exposez pas votre appareil à l'eau, la chaleur extrême ou continue, le froid, l'humidité, ou toute autre condition défavorable. Évitez de le garder dans un endroit moite ou humide. Il ne résiste pas à l'eau.
- Nettoyez l'appareil en l'essuyant d'un tissu imbibé d'un peu de nettoyant doux. Ne pas appliquer de liquide ou de spray directement sur l'appareil.
- Si l'écran se brise, veuillez poser l'appareil doucement en évitant tout contact direct avec la peau. Lavez vos mains immédiatement.
- Ne pas laisser les protections d'écran ou sacs plastiques à portée de nourrissons ou d'enfants. Ils risquent de s'étouffer.

12.4 Recyclage et mise au rebut

Mise au rebut de l'appareil

Cet appareil doit être éliminé via votre système local de recyclage des produits électroniques – ne le jetez pas avec vos déchets domestiques.

Mise au rebut de l'emballage

Veuillez conserver ce guide de l'utilisateur et tous les emballages, car ils contiennent des informations importantes. Informez-vous auprès des autorités responsables du recyclage dans votre région pour la mise au rebut de cet appareil.

Élimination des batteries

Ne jetez pas les batteries avec vos ordures ménagères. Veuillez observer la réglementation locale en vigueur lors de l'élimination des batteries usées.

Cette unité peut changer de mode de fonctionnement, perdre les informations stockées dans sa mémoire, ou ne pas répondre en raison de décharges électrostatiques ou d'arcs électriques. Une utilisation normale de cette unité peut être rétablie en appuyant sur la touche de réinitialisation, en appuyant sur [⏻] ou en retirant et replaçant la pile.

12.5 Contrat de licence (U.S.)

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT ÉLECTRONIQUE. VOTRE UTILISATION DU PRODUIT SIGNIFIE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CE CONTRAT. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT, VOUS ÊTES LIBRE DE RENDRE L'APPAREIL AINSI QUE LA NOTE À L'ENDROIT DE VOTRE ACHAT ET VOUS SEREZ REMBOURSÉ DU PRIX D'ACHAT. PRODUIT SIGNIFIE LE PRODUIT LOGICIEL AINSI QUE LA DOCUMENTATION ACCOMPAGNANT LE PRODUIT. FRANKLIN EST FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.

Licence à usage limité

Tous les droits de ce PRODUIT demeurent la propriété de FRANKLIN. Par votre achat, FRANKLIN vous accorde une licence personnelle et non exclusive d'utilisation de ce PRODUIT. Il est formellement interdit d'effectuer toute copie du PRODUIT ou des données qui s'y trouvent stockées au moment de l'achat, que ce soit sous forme électronique ou imprimée. Toute copie constituerait une infraction aux lois sur le copyright en vigueur. En outre, vous ne pouvez ni modifier, ni adapter, ni démonter, ni décompiler, ni traduire, ni créer d'œuvres dérivées de celui-ci, ni, en aucune façon, effectuer de l'ingénierie inverse sur le PRODUIT. Vous ne pouvez ni exporter ni réexporter, directement ou indirectement, le PRODUIT sans vous conformer aux réglementations gouvernementales en vigueur. Le PRODUIT contient des informations confidentielles et appartenantes en propre à FRANKLIN que vous acceptez de protéger de manière adéquate contre toute divulgation ou utilisation non autorisée. Cette licence est en vigueur jusqu'à sa résiliation par FRANKLIN. FRANKLIN mettra en effet immédiatement fin sans préavis à cette licence en cas de manquement de votre part à l'une quelconque des clauses de cette licence.

13. Informations sur la Garantie

13.1 Stipulation d'exonération de garantie

Hormis les clauses spécifiquement stipulées dans le présent accord de licence, Franklin n'accorde aucune garantie de quelque sorte que ce soit, expresse ou tacite, concernant ce produit.

Pour la garantie limitée (U.S.A.) en anglais, visitez notre site www.franklin.com/service.

13.2 Garantie limitée (CE et Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main d'œuvre ou au matériel.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

13.3 Garantie limitée (en dehors des U.S.A., de la CE et de la Suisse)

Nonobstant l'exclusion de garantie stipulée ci-dessus, ce produit, à l'exception des piles et de l'affichage à cristaux liquides (LCD), est garanti par Franklin exempt de tout vice de matériau et de fabrication, et ce pendant une période de deux ans à compter de la date d'achat. Pendant cette période, le produit sera réparé ou remplacé gratuitement par un produit équivalent (à la discrétion de Franklin) en cas de défaut dû à la main d'œuvre ou au matériel.

Les produits achetés en dehors des U.S.A., de la Communauté européenne et de la Suisse, qui sont retournés pendant la période de garantie, devront être renvoyés au revendeur original avec la preuve de l'achat et une description du problème. Toute réparation effectuée sur un produit renvoyé sans preuve d'achat valide sera facturée au client.

Cette garantie exclut de manière explicite tout défaut dû à une mauvaise utilisation, à des dommages accidentels ou à l'usure normale. Cette garantie n'affecte en aucun cas les droits légaux des consommateurs.

FTS-28001-00
Rev A